

BEYOND

<http://arlequincreations.org/>

NOVEMBRE.

#2

<http://arlequincreations.org/>

25 \$

MANGA, ANIME & GAMES.

.....
CARD CAPTOR
.....
SAKURA

FINAL FANTASY X

THE KING OF FIGHTERS
2001

RUROUNI

KENSHIN.

<http://arlequincreations.org/>

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY

<http://arleguincration.org/>

<http://arleguincration.org/>

TOT 2



1. 2. 3. 4
*Noviembre
2001*

*Por Segunda Vez
Ahora más
Grande aún
Centro de
Convenciones
Tlatelolco
Eje Central Esq.
Eje 2 Norte*

<http://arleguincration.org/> NO TE LA PUEDES PERDER..... <http://arleguincration.org/>



EDITORIAL

Nos ausentamos por un rato pero nada mas y estamos listos para continuar donde nos quedamos, con un numero muy completo. El tiempo que ha transcurrido a dejado cosas muy buenas, tenemos Card Captor Sakura que luego de su éxito en TV de paga llega a la TV abierta donde pasa dos veces por semana, mientras que Rurouni Kenshin da de que hablar por estar al aire en TV de paga. En este numero encontraras artículos muy interesantes acerca de estas dos series que sabemos te gustan.

También en unas de estas paginas; videojuegos que han dado de que hablar desde el momento en que se anuncio su programación, tal es el caso de Metal Gear Solid 2 y Final Fantasy X para el Ps2. Esto es solo una parte del contenido de tu Fanzine, nuestro Fanzine, pero no termina ahí pues tenemos una nueva sección de Lyrics donde seguro hay algo que te hará cantar de Gusto.

A partir de este numero encontraras un mini póster de doble vista y poco a poco en futuros números habrá más sorpresas y modificaciones que aran de este ¡el mejor Fanzine de México! Te esperamos en la TNT y no olvides pasar a saludarnos y mientras disfruta de este numero Que esta genial.

JUAN FRANCISCO MORALES.

CONTENIDO:

POKEMON 3: La película	4
CARD CAPTOR SAKURA: Un exito mas a la cuenta de CLAMP	5
FINAL FANTASY X: La aventura continua y es mas emocionante	8
RUROUNI KENSHIN: Una de samurais con mucha cultura	13
METAL GEAR SOLID 2: ¡Los terroristas sudan frío!	16
KOF 2001: ¿Cuando sera la presentación en Mexico?	21

DIRECTORIO.

<http://arlequincreations.org/>

JUAN FRANCISCO MORALES.
DIRECTOR GENERAL



LORENA GARCÍA.
EDITORA



JOAQUÍN GUZMÁN.
JEFE DE REDACCIÓN

Dr. F.
CORRECCIÓN DE ESTILO



RAMÓN GUZMÁN.
RELACIONES PUBLICAS

DAVID MORALES.
GAMES TESTER



COLABORADORES
Rocio Morales.
Ofelia Diaz.

AGRADECIMIENTOS.

A mis padres que no importa como estén las cosas siempre me apoyan y no retiran su confianza. A Roy Foker que siempre jala parejo. Al Sr. Francisco Avalos. A Santos, el Gab y toda la banda del Kame. A mi querida Blip y a ti lector que eres parte del equipo de este Fanzine.

BEYOND Año 0, Numero 2.
Ejemplar de Noviembre
Del 2001.

BEYOND es un "fanzine"
mensual editado y
distribuido por aficionados y
para aficionados a la animación,
historieta y videojuegos.

Registro ante la Secretaría de
Gobernación, Numero de Certificado
de Licitud de Titulo y de Contenido
en tramite. Reserva al Titulo en
derechos de Autor en tramite.

Todas las ilustraciones aquí
reproducidas se emplean con fines
totalmente informativos.



<http://arlequincreations.org/>

<http://arlequincreations.org/>



Una nueva aventura donde los Pokémon se enfrentaran a una nueva y peligrosa especie. Por tercera vez los populares Pokémon visitan las salas cinematográficas con sus luchas en pro de la humanidad. La película presenta también un cortometraje, Pikachu y Pichu, protagonizado por el adorado Pikachu, en su propia aventura con los traviesos hermanos Pichu, con una banda sonora inspirada en el jazz estilo "dixieland" importada de la versión original Japonesa. En esta nueva aventura intervienen los cien nuevos Pokémon que aparecen en las ediciones Oro y Plata de los juegos de GameBoy incluyendo a Entei, la bestia con aspecto feroz, de rugidos potentes y corazón tierno. Haigney y Grossfeld se unieron para escribir el guión, adaptando el original Japonés para lograr una historia accesible a los espectadores de todo el mundo



Los Pokémon hoy en día son todo un fenómeno de masas, masas infantiles se entiende, forman todo un universo en continuo desarrollo y

con multitud de descubrimientos aún pendientes. Pese a otros héroes mitológicos que han mermado su popularidad, estos extraños seres continúan atrayendo a los pequeños que no se cansan de ver la misma historia con distintos personajes.

El joven entrenador Ash Ketchum y sus amigos viajan a la bella ciudad de Greenfield, donde se encontrarán con un nuevo reto: los Unown, son los más misteriosos de todos los Pokémon. Estos escurridizos 26 nuevos seres son, capaces de crear una realidad alternativa a partir de los sueños y pensamientos de los humanos. Los Unown están sólo iniciando a ser comprendidos y hay muchas cosas de ellos que siguen siendo un misterio, nadie sabe lo que serán capaces de hacer cuando den rienda suelta a todo su poder.



Nuestros amigos Ash, Brock, Misty, Pikachu y todos los fieles Pokémon, intentarán rescatar a la joven huérfana Molly de una prisión imaginaria con la que la amenazan las fuerzas místicas. Para esta batalla recibirán una ayuda inesperada del Team Rocket, hasta ahora sus enemigos e Incluso Charizard, un Pokémon al que Ash había liberado y que ahora vive en Charicific Valley, hará un regreso sorpresa para ayudar al joven entrenador en una batalla especialmente difícil, siendo la primera vez que los dos amigos vuelven a estar juntos desde que se despidieron en uno de los episodios de la serie de televisión.



Dentro de la Historia Ash conocerá a una entrenadora de nombre Rin, a quien enfrenta en un competido duelo Pokémon, el cual luego de una dura batalla logra ganar. Sin embargo, sus Pokémon quedaran muy lastimados y se dirigirán rápidamente hacia un centro Pokémon. Estando ahí decide comer con sus amigos cuando surge la idea de ir a un lugar muy bonito, lleno de flores para Misty, Pokémon para Ash, muchas chicas para Brock, un científico desaparecido, una niña huérfana, un lugar cubierto de Cristal, pero sobre todo el reto mas difícil al que se enfrentara Ash para no perder a su propia madre atrapada en el mundo de los.....Unown

¿Que descubrirán ahí? ¿Quién es ese científico? ¿Quién es la niña? ¿Que nuevas aventuras abra? ¿Y que tendrán que ver los Unown en esto? Todas estas dudas y otras más se resolverán en cuanto veas la película. ¡No té la piernas, porque que esta de 10! Recuerda que esta vez la aventura es más peligrosa: la clave es que cuando te enfrentas a un poder inexplicable y desconocido es posible que no todo se resuelva.

POKEMON 3

"SPELL OF THE UNOWN"

DIRECTOR: Michael Haigney y Kunihiro Yuyama.

GUIÓN: Norman J. Grossfeld, Michael Haigney,

John Touhey y Takeshi Shudo.

PRODUCTORES: Michael Haigney

CLASIFICACIÓN: AA

DURACIÓN: 88 min.

GÉNERO: Infantil/Animada



Hace mucho tiempo el poderoso mago Clow Reed creó unas cartas mágicas con extraños poderes. (A las cuales se les conoce como cartas clow) estas a su vez fueron encerradas en un libro para que no cayeran en manos equivocadas, bajo el cuidado y protección de un "poderoso guardian" llamado Keroberos, después de muchos años, por azares del destino el mencionado libro se encuentra en la biblioteca de una pequeña y agradable niña de nombre Sakura Kinomoto ...

En lo que parece ser un día como cualquier otro para Sakura, después de regresar de la escuela escucha ruidos extraños en la biblioteca de su padre asustada se aventura a descubrir que los causa, ahí destaca un libro (que ya todos sabemos cual es) por alguna extraña razón Sakura puede abrirlo, y dentro encuentra las cartas clow y al tomar y leer el nombre de una de ellas (Viento) la magia provoca que las cartas se dispersen. Después de que las cartas desaparecen aparece "el poderoso" Keroberos (Tras un largo sueño de 30 años) y al escuchar la explicación de lo sucedido, le encomienda a la pequeña Sakura la búsqueda de todas las cartas Clow para evitar los desastres que puedan causar, así es como ella se convierte en una Card Captor. Pero Sakura no será la única en buscar las cartas ya que tendrá a un rival, el pequeño Li Shaoran (descendiente de Clow).



El manga.

Card Captor Sakura se comenzó a publicar en la revista Nakayoshi de Kodansha (donde también se publicó Magic Knight Rayearth) por el año de 1996 en ese mismo año Kodansha Comics recopiló el manga en 12 tomos. Cabe mencionar que el manga fue realizado por las chicas Clamp: Mokona Apapa, Mick Nekoi, Nanase Ohkawa y Satsuki Igarashi, a quienes conocemos por series muy buenas (Magic Knight Rayearth, X, RG Veda, Tokyo Babylon entre otras). El manga fue muy bien recibido por el público quienes aclamaban una serie animada, la cual aumentó la popularidad de card captor sakura.



El anime.

Tras el gran éxito del manga se realizó una serie animada que empezó a emitirse en Japón el 7 de abril del 98, a mi gusto esta serie es excelente, con muy buena calidad, que por cierto y ya muchos lo saben se está transmitiendo aquí en México gracias a cartoon network, (lamentablemente son pocos los que pueden disfrutar de TV de paga) pero no se preocupen, pues es transmitida por canal cinco. La serie consta de 70 capítulos divididos en tres temporadas, La primera parte de la serie consta de 35 episodios. El opening es Catch you Catch me y el ending Groovy.

カードキャプターさくら

CARD CAPTOR

Movies

Card Captor Sakura cuenta con dos películas, la primera se centra entre los capítulos 34 y 36 esta película se exhibió en Japón por agosto y septiembre del 2000, en ella salen personajes nuevos como la madre de Li y una vieja rival del mago Clow Reed. La segunda película es una de las mas esperadas por los fans, ya que es la continuación del final del manga, así que ya se han de imaginar. Bueno no puedo ahondar mucho en las películas ya que, necesitas ver la serie para poder entenderlas, y da la casualidad de que existe un rumor muy fuerte de que estén en cartelera el siguiente año, así que solo nos queda esperar.



Personajes.

Una breve descripción de los personajes principales:

Sakura Kinomoto

Obviamente es la protagonista de la serie, estudia en la escuela Tomoeda, alegre y con mucha energía, pertenece al club de animadoras, lleva una vida normal hasta que por accidente deja escapar las cartas clow, y por ende se convierte en card captor para poder encontrarlas todas con la ayuda de Keroberos y su mejor amiga Tomoyo. Sakura se siente atraída por Yukito (que jugara una parte muy importante en la serie). Sakura significa Cerezo.



Touya Kinomoto

Él es el hermano mayor de Sakura, la mayor parte del tiempo se la pasa molestando a su hermana, pero en el fondo la quiere mucho, la proteger cada vez que puede. Estudia la preparatoria, cerca de la escuela de Sakura, al parecer su antigua novia fue Kaho Mizuki. Tiene un poder que le permite ver fantasmas y reconocer quienes son humanos y quienes no. Su nombre significa Flor de melocotonero



Fujitaka Kinomoto

Es profesor de arqueología en la universidad y por supuesto padre de Sakura y Touya, lamentablemente su esposa Nadeshiko falleció cuando era muy joven. Ahora él se encarga de cuidar a sus hijos, le encanta cocinar, la familia de Nadeshiko no aceptó su matrimonio, por lo que Sakura



no conoce a su abuelo, (pero más adelante lo hará) parece no llevarse muy bien con Sonomi (prima de Nadeshiko y la madre de Tomoyo), ya que ella no le perdona él haberse casado con Nadeshiko tan joven. Fuji significa hiedra.

Kero

Este pequeño personaje es la poderosa bestia que protege las cartas clow, despierta después de que Sakura libera las cartas como pueden ver tiene la aparien-



encia de un peluche pero su verdadera forma se mostrara en el transcurso de la serie, después de adquirir mas poder gracias a Sakura Le encantan los dulces y es fanático de los videojuegos.

Nadeshiko Kinomoto

Es la madre de Sakura, se caso muy joven (a los 16 años), falleció a los 27, por lo que Sakura no recuerda mucho sobre ella (solo por lo que le cuenta su padre), ya que tenía solo 3 años. Nadeshiko no era muy buena que digamos para los deportes, pero tocaba muy bien el piano. Su nombre significa Clavel.



Li Shaoran.

Li es el rival de Sakura tanto en el amor (al principio, parece sentirse atraído por Yukito) como en la búsqueda de las cartas clow. Como descendiente de clow desea a como de lugar recuperar las cartas, aunque más adelante su rivalidad con Sakura desaparece y la ayuda en lo que puede (por cierto después se siente atraído por ella). Shaoran significa pequeño lobo.

Meiling Li.

Meiling es la prima de Shaoran y esta enamorada de él, por esa razón lo siguió hasta Japón, ella es la única de la familia que no posee poderes mágicos, le molesta mucho que se lo recuerden. Considera a Sakura su rival por el amor de Shaoran más adelante le hace prometer a Shaoran que se casaran.



Yukito Tsugishiro.

Él es el mejor amigo de Touya al principio Sakura está enamorada de él, es muy amable con ella, le gusta comer, es lo único que se la pasa haciendo y más adelante sabrán porque. Yukito significa castillo de las nieves y Tsugishiro castillo de la luna.



Kaho Mizuki.

Ella es la nueva profesora de Sakura, le cae muy bien, cosa que Shaoran desconfía ya que piensa que puede ser peligrosa, al parecer tuvo una relación con Touya cuando hacía sus prácticas en su colegio. Ella sabe todo lo que va a pasar desde el principio.



Sonomi Daidouji.

Es la madre de Tomoyo, esta molesta con Fujitaka por haberse casado con su prima y mejor amiga Nadeshiko. Es presidenta de una empresa de juguetes, le gusta que su hija lleve el cabello largo, ya que así es como lo tenía Nadeshiko.



Tomoyo Daidouji.

Tomoyo es la mejor amiga de Sakura y la quiere mucho, es lista, agradable y al parecer la más rica del salón, le gusta mucho grabar videos su afición es grabar a su amiga en acción como Card Captor, incluso le diseña diferentes trajes para poder capturar las cartas, ya que según ella debe vestirse bien para una misión tan importante. Le molesta mucho el no poder grabar a su amiga Sakura.



El mago Clow Reed.

El poderoso ser que creo las cartas clow.





*Muerte por miles de años, un terror surge de las profundidades,
se extiende a través de la tierra, el único pasado aun persiste,
el destino no puede ser negado, una carga muy pesada para
el reino del sol, a través del inmenso mar, el camino a casa comienza...*

Durante el Jump Festival en Japón, Square presentó un videoclip de 30 segundos de duración sobre el juego de la serie Final Fantasy. Nobuo Uematsu está de vuelta componiendo la música con audio Dolby Digital 5.1 a su disposición. Tetsuya Nomura regresa como diseñador de personajes, mientras que la atmósfera del juego regresa a la fantasía futurista y realista de Final Fantasy VIII. Los nombres de los personajes principales: Tidus y Yuna. El primero el ya clásico héroe que utiliza una espada, mientras que la segunda es su interés romántico. Así mismo, este será el primer Final Fantasy que se desarrolle totalmente en un ambiente tridimensional.

Entre los nuevos detalles se encuentra el hecho de que Square seguirá utilizando Full Motion Video para avanzar en la historia. Esto no es ninguna sorpresa, considerando que Square ha invertido mucho en su estudio de animación como para abandonar ahora las imágenes generadas por computadora. Lo que sí fue sorpresa es que, después de nueve juegos en total silencio, los personajes de Final Fantasy al fin encontraron su voz. La voz de Tidus será proporcionada por Akira Ishida, conocido por el papel de Kaworu en Neon Génesis Evangelion



1) El mundo en que se sitúa la historia no es el clásico futuro bien futurista, sino más bien el clásico futuro post-apocalíptico tan famoso en el cine y el animé. Se cuenta que "un terrible ente" emergió un día de las profundidades del océano y logró hundir la mayor parte de la superficie. Ahora los protagonistas parece están en busca del "reino del sol" o que intentan "volver a su Hogar", o algo por el estilo

2) Yune/Yuna cuyo nombre en inglés/castellano y demás no conocemos, parece ser una diosa del agua y parece que habrá un énfasis en su lucha por derrotar un espíritu de fuego similar a Ifrit.

3) Final Fantasy Online, sitio no oficial de Final Fantasy, reporta que Uematsu intentará dar a la banda sonora un toque más orgánico y una calidad mayor a la música estilo midi a la que estamos tristemente habituados. Pues no sabemos si esto sea cierto, pero más le vale, por que el Sonido del Ps2 no es como para desaprovecharlo.

4) Aunque habrá escenas de FMV pre-renderizadas, también habrá mucha acción en tiempo real. Sin embargo, es lógico suponer que la actuación al menos en parte, es para realzar éstas, porque desde que Final Fantasy comenzó a usar FMV se ha vuelto más notoria su calidad de "muda". Lo que quiero decir es que no deben esperar que TODO el juego esté hablado, a menos no todavía.



Los nombres de los personajes que han creado te dicen algo: Cloud, Squall, Tidus. O lo que es lo mismo, Nube, Borrasca y Marea. Igual con el diseño de los galanes al menos de lejos, Squall, Tidus y Sión (de The Bouncer) están idénticos. Lo mismo va para las heroínas: Tifa, Rinoa y Yuna, aunque tengan carácter distinto, están idénticas. Pero apuesto a que Yuna será una tipa emotiva mientras que Tidus será más frío y reservado, con un pasado misterioso y doloroso que sólo sera sanado/redimido por el amor de Yuna. Lo peor del caso es que su influencia alcanzó hasta al diseño de Garnet, que era güera cuando la dibujó Amano y se volvió clon de las protagonistas anteriores al pasar al mundo tridimensional. Cierto, TODAS las protagonistas de Amano tienen el cabello güero o blanco.

Y hay mas.....

La tierra se llama Spira (como Gaia era el nombre en FFIIX) y los GFs o invocaciones también recibirán un nuevo nombre: Aeons. El juego comienza con la destrucción de la tierra de Tidus, por causas desconocidas. Este se ha salvado milagrosamente y se encuentra con Yuna, quien esta recorriendo el mundo buscando templos para poder invocar a los Aeons y que estos le ayuden a destruir a la fuerza de la naturaleza, conocida como Sin, que causa estos estragos.



Los Aeons: *geniales ¿no?*

Según va avanzando la historia, los personajes irán conociendo mas cosas sobre el pasado de Spira. Hace mil años, Spira era un lugar de increíbles avances tecnológicos y espectaculares ciudades. Pero de repente y sin que se sepan los motivos reales; Sin destruyó toda la civilización y desde entonces la gente ya no ha podido vivir como antes, sin tecnología y esperando a que en cualquier momento Sin vuelva a atacar. Tidus y Yuna tratan de evitar que estos hechos puedan volver a ocurrir en su tiempo, un milenio despues de la ultima destrucción.



Tidus.



Edad: 17

Es uno de los personajes principales de Final Fantasy X. Tiene una personalidad muy alegre y también es un experto en Blitzball. El Blitzball es un extraño juego de pelota bajo el agua (una extraña combinación entre Soccer, Basketball y Rugby) los rumores dicen que el Blitzball es una parte importante de la historia de Final Fantasy X. Tidus es un personaje muy extraño en Final Fantasy y sus costumbres y cultura son un total misterio para el. Su arma es la Sword (espada).

Yuna.

Edad: 17

Yuna esta enamorada de Tidus. Yuna es la hija de uno de los grandes Summoner, pero ella odia ese tipo de vida, no quiere ser una Summoner. Ella ha estado teniendo sueños muy extraños y cree que el pecado es el causante, es por eso que ella se une al equipo de Tidus. Ella es una Summoner pero muy rara vez usa sus poderes. Su arma es el staff (baston). Curiosamente tiene un ojo azul y otro verde.



<http://arlequincreations.org/>



Edad: Desconocida
Kimahri en su primera aparicion realiza una impresionante batalla con el heroe Tidus. Los dos personajes se daran cuenta de que estan del mismo lado y asi terminara su batalla. El es un Beastman quien puede adquirir tecnicas de magia azul (osea adquirir las habilidades de los enemigos, justo como Quina de Final Fantasy IX). Su principal arma es el Spear (lanza) y el es el guardian de Yuna.



Edad: Desconocida
Rikku es una ladrona que conoce las habilidades de robar y exagerar gestos, su arma es Knife o Dagger (cuchillo). Su primera aparicion es en the Vige Temple. Cuando Rikku y su banda de ladrones conocen a Tidus en el Templo, ellos tienen una breve conversacion. Cuando toda la banda acuerdan llevar a Tidus de regreso a su barco, Rikku un poco indispueta le da un golpe al estomago de Tidus mientras se disculpa por el ataque.

Lulu.

Edad: Desconocida
Lulu es la maestra de Yuna, ella utiliza la Black Magic, utiliza una marioneta de un mog en las batallas, ella tiene una gran cantidad de mp y aunque su ataque fisico es débil, ella puede utilizar ataques muy fuertes en batalla.



Wakka.

Edad: Desconocida
Este peleador utiliza el Blitzball como un arma en la batalla. El rumor dice que el basa su magia de ataque en status attacks.



Auron.

Edad: Desconocida
No hay mucho que saber sobre Auron, aparte del hecho de que el es un personaje del juego y un espadachin. Antes se le conocia como Aaron.



Seymour.

Edad: 28 años
Seymour es el jefe semi humano de la tribu llamada Guado, Seymour es un Guado, debido a que su padre Ziscal era el jefe de esta tribu y su madre era humana, Seymour utiliza esta postura semi humana para luchar con desigualdad, lo cual le hace ser una figura publica muy popular. Seymour es tambien un jefe en la religion de Ebon, la cual es predominante en Spira esta religion enseña que la tecnologia no debe ser usada a menos que sea absolutamente necesario. Los Templos de Ebon estan dispersados por toda Spira; bajo el mando de el Sabio Seymour como se le conoce dentro de esta religion. Dichos templos sirven de apoyo para los Summoners. Seymour tambien es conocido como Shimode, Shimora y Shimo.



Sin.

Edad: Desconocida
Es un ser eternamente conocido por su locura. Sin es el objetivo Tidus y Yuna. FFX es colocado en un apocaliptico mundo, que destruido hace mil años atras, debido al Gran Terror surgido de profundidad. La mayor parte de este mundo esta cubierto por agua. Sin solo puede ser derrotado por el hechizo de un Summon llamado Ultima Summon. El secreto de Sin ha sido revelado pero del todo. En lugar de que Sin se muestre tal como es el, manifiesta en diferentes formas, como un terremoto o algún desastre natural.

Las figuras de coleccion de FFX gozan de una gran calidad superando las anteriores.



Espero haya sido de su agrado esta informacion y <http://arlequincreations.org/> comentarios al respecto no duden en hacerlas llegar.

BEYOND

MANGA, ANIME & GAMES. *M.A.G.*
<http://arlequincreations.org/>

<http://arlequincreations.org/>



アムステルダム

<http://arlequincreations.org/>

<http://arlequincreations.org/>

Card Captor Sakura



BEYOND
MANGA, ANIME & GAMES.

<http://www.beyond.com>

Finalmente, Rurouni Kenshin está en México, lamentablemente (para muchos) es transmitida por tv de paga, gracias a Cartoon Network LA, esperemos que pronto sea posible verla en tv abierta, así como sucedió con Card Captor Sakura. Pero bueno, no todo es bueno en CN, lamentablemente le pusieron SAMURAI X a Rurouni Kenshin, y obviamente existen muchas personas que se quejan del doblaje que no es Mexicano, sino colombiano, ya que la voz de Kenshin nada que ver con la original, lo que cuenta es que podremos disfrutarla. Afortunadamente los opening y endings están en idioma original por lo cual podemos disfrutar de su excelente vocal song.



KENSHIN HIMURA

Fecha de Nacimiento:

20 de Junio de 1851

Edad: 28 años

Altura: 158 cm

Peso: 48 kg

Grupo Sanguíneo: AB

Escuela: Hiten

Mitsurugi Ryu



Pero bien que es lo que hace tan especial Rurouni Kenshin pues veamos: samurais, espadas, buena animación y sonido, batallas comicidad y sobre todo una buena historia, que más podemos pedir de una serie, es tan atrayente que te

Hace querer ver cada capítulo y no perdonarte el no ver uno. En una serie tan buena no podía

faltar la pequeña serie de ovas

en las que se ahonda en el pasado de Kenshin y el origen de esa extraña cicatriz en su rostro. Por supuesto esta la película de Kenshin "Ishin Shishi no Requiem" que en próximos números se comentará.

KAORU KAMIYA

Fecha de Nacimiento:

Junio de 1862

Edad: 17 años

Altura: 155 cm

Peso: 41 kg

Grupo Sanguíneo: O

Escuela: Kamiya

Kassin Ryu



LA TRAMA:

Hace mucho tiempo existía un samurai muy sanguinario al cual llamaban "Hitokiri Battousai" o "Battousai el Destajador" se dedicaba a matar a todo aquel que se le pusiera enfrente sin ningún remordimiento alguno, todo esto durante la restauración de una nueva era llamada "Meiji".

Este personaje Battousai, quien es nuestro protagonista (Kenshin), desaparece durante un tiempo, años después lo encontramos en un lugar donde conoce a Kaoru Kamiya (a la cual le salva la vida) se hace amigo de ella y vive en su dojo. Ahora Kenshin Himura, no es más un asesino, se decide a proteger a la gente que lo necesite y a <http://arlequincreations.org/> así como comienza la interesante historia de Kenshin Himura.



YAHIKO MYOJIN

Fecha de nacimiento:

Enero de 1869

Edad: 10 años

Altura: 128 cm

Peso: 32 kg

Grupo Sanguíneo: B

Escuela: Kamiya Kassin

Ryu



SANOSUKE SAGARA

Fecha de Nacimiento:

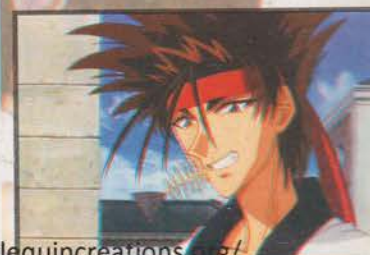
Febrero de 1860

Edad: 19 años

Altura: 179 cm

Peso: 71 kg

Grupo Sanguíneo: B



MEGUMI TAKANI

<http://arlequincreations.org/>

Apodo: Aken Onna
(Fox Lady)

Fecha de nacimiento:
Diciembre de 1857
en Aizu.

Su signo es Sagitario.

Tipo de sangre: B

Edad: 22 años

Estatura: 1.66 mts

Peso: 45 kg

Profesion: doctora



Kenshin se enfrenta a muchos enemigos y sería difícil enumerarlos todos en tan poco espacio, en si al inicio de la serie cada capitulo tenia una historia diferente, sin continuidad, pero durante la segunda temporada todo cambia mejorando todo.



<http://arlequincreations.org/>

Cabe señalar que durante la era edo, existió uno de los cuatro grandes asesinos, Genzai Kawakami, que era bajo de estatura y delgado, confundible con una mujer (les suena parecido) dominaba la técnica "Shiranui" y fue quien asesino a Shozan Sakuma, el gran pensador de la época. Pero eso no es todo en próximos números ahondaremos mas en Rurounin Kenshin ya que tiene mucho de que hablar ...



<http://arlequincreations.org/>

No es una búsqueda de imágenes visualmente atractivas, sino una búsqueda de un mundo físico, el concepto de crear Metal Gear Solid 2 para el Play Station 2 no pretende la búsqueda de representaciones visuales e increíbles gráficos, sino un mundo real dentro de un videojuego. Las capacidades PS2 (hardware) se dedican a la búsqueda de la realidad y de la presencia física. Un juego que nadie ha experimentado. Absolutamente una nueva y genuina experiencia del juego 3D.

¿Que dejaremos a las generaciones futuras? Por mucho tiempo y con el paso de los años las grandes compañías de videojuegos así como los programadores se han esforzado por darnos los mejores gráficos dentro de un videojuego y esta vez Konami junto con el talento de Hideo Kojima nos muestran cual será el futuro de los videojuegos, en cualquier tipo de consola que aparezca en el futuro. Los juegos creados por Hideo Kojima persiguen realmente, el poder disfrutar el juego y al mismo tiempo lograr entretener, pero en realidad lo que en el se pretende es lograr dejar algo dentro del corazón de los videojugadores. El tema conceptual de MGS2 es tratar de dejar un buen mensaje a las generaciones futuras, eso que puedan guardar en su memoria y no lo encasillen en un simple videojuego.

Si Metal Gear Solid fue toda una sorpresa, esta segunda versión denominada Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty nos ha dejado con la boca abierta. En la pasada E3 fue la atracción de la feria ya que toda la gente se paraba para contemplar dicho video, era donde mas gente se paraba. Un simple video que forma parte ya, de los anales de la historia de los videojuegos.

Metal Gear Solid 2 promete ser un juego diferente, con unos gráficos de lujo, que sin embargo, no son lo mas importante del juego. Pero ayudan, ayudan a crear un entorno tridimensional hiperrealista, donde Snake se moverá con total soltura que nos hará sentirnos como si estuviéramos ahí. Las sombras, el vaho que sale de la boca cuando hace frío, la luz de las farolas o la lluvia, cayendo sobre el suelo de la forma más real que nunca antes se había visto, hacen a este juego algo diferente.



<http://arlequincreations.org/>

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY

Y es ese entorno gráfico, el que ha permitido hacer un juego grande y con la mayor Inteligencia Artificial jamás vista. Por ejemplo, la climatología influirá activamente en el juego, no solo en el movimiento, sino también en los diálogos o en la forma en la que se desarrolla el juego. No será lo mismo jugar en un escenario a pleno sol, donde estarás cansado o en un lugar lluvioso, ya que podrás agarrar incluso, un resfriado.



El objetivo del juego, como en la anterior entrega, es el de elaborar planes tácticos para no ser visto y matar en nuestras misiones al menor número de personas posible. Y ahí es donde entran más novedades, ya que en esta segunda versión tendremos mucha más variedad en la forma de elaborar nuestros planes. Ahora podremos ser descubiertos simplemente por nuestra sombra, huellas o por los olores que hayamos dejado en alguna ocasión especial. Y en caso de ser vistos, podremos desviar la atención de nuestros perseguidores rompiendo cualquier objeto del entorno.

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty demuestra, por primera vez, lo que es capaz de hacer el nuevo Play Station 2 de Sony. <http://arlequincreations.org/> representa un juego diferente y de mucha calidad.

La compañía nipona Konami ha anunciado que está desarrollando títulos para la nueva consola de Microsoft: X-Box. Son un total de 10 nuevos títulos entre los que destacamos maravillas como Silent Hill, un nuevo Crash Bandicoot entre otros.

Pero el juego que sin duda, es el más importante de los que se están desarrollando, es Metal Gear Solid. Sony pierde la exclusividad de Snake en su consola con la aparición de esta nueva secuela para la X-Box. Metal Gear Solid para X-Box promete ser algo diferente, con gráficos de lujo y una jugabilidad nunca vista.



LA HISTORIA DE METAL GEAR.

METAL GEAR - 1995

Outer Heaven..

200 kilómetros al norte de Salzburg, en las profundidades de Sudáfrica.

El control de una fortaleza armada fue tomada en los últimos años de 1990 por un mercenario llamado General Vernon CaTaffy...

La información secreta fue interceptada...

Dentro de la fortaleza un arma. Un arma que podría cambiar la cara de la guerra como la conocemos...

Las órdenes fueron enviadas al escuadrón FOXHOUND y el comando envió a "Grey Fox" para infiltrarse y adquirir más información sobre el arma.

A la operación le fue dado el codename: "INTRUDE N313".

Sin embargo, unos días después, el contacto con Grey Fox se rompió, después de un mensaje urgente pero corto, "...Metal Gear..."

El gobierno encontró esta situación crucial y alarmante y pidieron otra vez a FOXHOUND entrar en acción, dejando todas sus esperanzas en el mercenario, "Solid Snake".

Solid Snake sin ayuda logró infiltrarse en Outer Heaven, entrando en contacto con la resistencia tales como Schneider, Jennifer y Diane. Con su ayuda, él rescató a Grey Fox que estaba prisionero. Este le informó sobre un arma nuclear llamada, "Metal Gear". Outer Heaven iba a ganar superioridad militar usando este "Metal Gear"

Solid Snake rescató a un científico del este, el Dr. Petrovich Madnar, que era el desarrollador del Metal Gear y también a la Hija del Dr. Ellen Madnar que había sido secuestrado por el enemigo y era utilizado para reformar su base con tecnología moderna, le enseñó a Snake las debilidades del Metal Gear y cómo destruirlo.

Sin embargo, Snake descubriría la verdad que se ocultaba detrás de esta operación.

Era como si todas sus acciones fueran leídas por el enemigo...

Schneider, que era el líder de la resistencia, cayó en las manos enemigas, Snake juró vengarse por la muerte de Schneider.

Finalmente, Snake encontró el Metal Gear y lo destruyó..

Asombrosamente, el comandante general de FOXHOUND lo esperaba...

El hombre responsable de la misión N313 era el Jefe Superior.

El Jefe Superior utilizó a Snake para lograr sus malvados objetivos.

Él había ocultado toda la información vital que Snake había enviado a FOXHOUND.

El Jefe Superior había controlado Outer Heaven bajo el pseudónimo de "Vernon CaTaffy" para engañar a FOXHOUND.

A 100 pisos en el subterráneo, sin los dogmas ni las políticas implicadas, una batalla entre los dos hombres explotó... Y Snake dejó solamente los restos de Outer Heaven detrás de él.

TACTICAL SPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY

REVENGAE'S SNAKE EN ALGUNA PARTE

<http://arlequincreations.org/> ENTRE 1995 Y 1999

Snake es llamado a acción de nuevo... Esta vez, un hombre conocido como Higharolla Kockamamie ha robado una gran cantidad de armas nucleares. Él planea usarlas para tomar el control del mundo. Snake sospecha que Kockamamie puede ser el alias de otro Jefe Superior. Él tiene la intuición de que este Jefe Superior sobrevivió al encuentro en Outer Heaven.

El reúne a un ejército enorme, como nunca antes se había visto, para aguardar en su "Fortress Fanatic." FOXHOUND, ahora bajo comando de Roy Cambell, envía a Snake y a dos camaradas mas. John Turner, (J.T.) de inteligencia de las fuerzas aéreas y a un comando de nick "la Bomba" Myer, experto en explosivos y líder de "The Nitroglycerin Division" de FOXHOUND.

Ellos Invaden Fortress Fanatic y derrotan Kockamamie. Desafortunadamente, para Snake, el Jefe Superior no está implicado en esta actividad del terrorista. Destruyen la segunda amenaza Metal Gear. Un tiempo después de esto, Snake deja FOXHOUND como un retiro anticipado.

METAL GEAR 2: SOLID SNAKE - 1999

Con los lazos fríos entre E.E.U.U., Rusia y China que se deshuelan poco a poco, las naciones entran en conflictos locales, y el mundo finalmente está comenzando a neutralizar su armamento nuclear..

Es 1999 la amenaza nuclear de este siglo comienza a desaparecer y estamos listos para dar la bienvenida al siglo 21. Sin embargo, una fracción del pueblo no acepta esta paz... En el medio oriente, una brisa inestable está soplando. Zanzibar, una república pequeña apenas al lado de Rusia, China y las naciones árabes, funda un gobierno militar. Ataca "los sitios de almacenaje de armamentos nucleares " alrededor del mundo y roba las armas que todavía no fueron neutralizadas, haciéndole la única nación nuclear armada en el mundo y comienza una indiscriminada invasión de países próximos. En un mundo que ya no dispone de armas nucleares, la energía atómica de Zanzibar la está convirtiendo en una emergencia verdadera. Una amenaza nuclear está floreciendo de nuevo.

Al mismo tiempo, la escasez de los recursos de petróleo aumenta. A pesar de la previsión de que durarían más de 100 años, el mundo está haciendo frente a una crisis seria de uno de los mayores recursos.

Entonces, un biólogo checo llamado Kio Marv inventa un micro organismo "OILIX" que tiene la misma función del petróleo de alta calidad. El mundo está de nuevo en una tensión con respecto al "OILIX". Los radicales de Zanzibar en su viaje de Checoslovaquia a América secuestra al Dr. Marv. Zanzibar está intentando ganar superioridad militar con los armamentos nucleares y el "OILIX" un microorganismo de la talla de algunos micrómetros va a decidir el destino del mundo.

Una misión top-secret encabezado por Solid Snake, antiguo miembro de FOXHOUND.

Snake debe rescatar al doctor y tomar el control del nuevo Metal Gear.

Lograr entrar en Zanzibar y rescata al Dr. Kio Marv.

El jefe esta tras Snake y ha traído un nuevo Metal Gear con él.

El jefe muestra miedo de Snake y lo deja para que el Metal Gear y las tropas restantes de Zanzibar se hagan cargo...

Snake destruye el Metal Gear y la fortaleza de Zanzibar.

Un personaje desconocido sobrevive y se encuentra con el jefe.

Snake sale victorioso una vez más y decide tener una vida normal, lejos de lo militar..

Él se retira, a una cabaña lejos de la población cerca del área gemela de los lagos, en las montañas de Alaska. Aquí se da cuenta de que él está sufriendo de Post-Traumatic-Stress-Disorder (PTSD) como resultado de sus misiones recientes. Esto da lugar a los flashbacks y angustia mental. Debido a esto, Snake consigue un perro esquimal que compite con el para limitar su condición. Snake se está preparando para la carrera de 1049 millas entre Anchorage y Nome cuando él recibe una llamada de comandante anterior de FOXHOUND, Roy Cambell..

Un día,

MGS cambio el mundo de los videojuegos.

Y ahora,

<http://arlequincreations.org/>
El mundo cambia a MGS.

METAL GEAR SOLID - 2010

<http://arlequincreations.org/>

Ahora es el siglo 21 y FOXHOUND se ha fortalecido como batallón antiterrorista. Los miembros han sido expuesto a los experimentos científicos. Los mercenarios de FOXHOUND se han transformado en superhumanos conocidos como SPACE SEALS. En Alaska un grupo de terroristas toma una base de misiles. Estos terroristas resultan ser FOXHOUND. El grupo pide que la O.N.U cumpla sus demandas en un plazo de 24 horas o "El invierno nuclear" está por llegar ¿sus demandas? Los restos del Jefe Superior y mil millones de dólares.

Solid Snake es enviado de nuevo a acción, para hacer frente a sus enemigos más peligrosos, peor aun, sus antiguos camaradas. Snake se introduce en la base de Alaska con un mínimo de 18 horas... Ha su manera logra pasar entre las tropas de Liquid Snake. Mientras lo hace una mujer joven de nombre Meryl Silverburg y un científico, ayudan a Snake a lograr su objetivo.

Desafortunadamente, Sniper Wolf hiere a Meryl y Snake es capturado. Se dice que Snake entonces es torturado por Revolver Ocelot y Meryl morirá si él no se somete a la tortura de la descarga eléctrica. Él no se somete. Cuando él vuelve a su celda, con ayuda del científico Otacon logra escapar. Él lucha contra todos los mercenarios de FoxHound y finalmente logra acceder al hangar donde se encuentra el Metal Gear. Solid Snake lucha contra el Metal Gear y finalmente destruye a REX; el Metal Gear. La explosión hace que Snake quede inconsciente. Cuando él despierta se encuentra sobre los restos del REX.



Es aquí que Liquid revela a Snake la historia de cómo es que son hermanos gemelos idénticos. Una batalla mano a mano se desata entre los dos sobre el REX, con la vida de Meryl en juego. Snake sale victorioso, el y Meryl intentan escapar de la base conduciendo un jeep con un arma montada.

De alguna manera Liquid sobrevive a la explosión y sigue a Snake.

Al final de la persecución Liquid fallece.

Según el gobierno de los E.E.U.U., Snake y Meryl están muertos, aunque esa no es la verdad...

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY

Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty- 21st Century La información tecnológica sobre Metal Gear se ha vendido en el mercado negro, después de la sombra Moses y varios clones del Metal gear se han dispersado por todo el mundo. El futuro del mundo estará de nuevo en las manos de Solid Snake.

PERSONAJES.

SOLID SNAKE

Quién sabe qué edad tenga Snake. En el Metal Gear original para el MSX y en su secuela, Solid Snake parecía más bien un tipo algo pasado de edad para ser héroe de acción, su apariencia tirándole a los 40. Claro, cronológicamente, estas historias están situadas antes de Metal Gear Solid, juego en el cual no aparenta más de unos 35. Metal Gear Solid 2 toma lugar poco tiempo después del original y si en algo ha cambiado la apariencia de Snake, es que se ve más salvaje. Kojima ha dado a entender que esto es parte de la trama y no nos sorprendería si tuviera que ver con el virus Fox Die que lo infectó la vez pasada...



O L G A .

Preguntas: ¿Chica Misteriosa? Interés Romántico? Al menos la manera en que ella y Snake se conocen es romántica. Él le apunta su pistola Socom y ella responde lanzándole cuchillos, granadas, etcétera. Si fueran así de emocionantes todas las relaciones entre hombre y mujer.



REVOLVER OCELOT.

El ocelote de los revolvers vuelve, pero no sabemos para quién trabaja ni por qué sigue teniendo tan mal gusto en ropa. Especulamos, sin embargo, que está de parte de Liquid Snake. En el video hace una alusión a algún 'Coronel'...no sabemos a quién se refiere.



C A M P B E L L .

El siempre benévolo pero siempre obligado a hacer cosas que no quiere, el General Campbell de nuevo estará ocultando algo de Snake, no por voluntad propia, claro. Bueno, al menos eso especulamos.



HERMANO GEMELO O CLON DE SOLID SNAKE

Aquí los dibujos muestran un tipo que se parece a Solid pero que no lo es, así que una de dos: o es Liquid Snake, que podemos confirmar si está de vuelta o es el misterioso Solidus, el tercer 'hijo' de Big Boss.



TIPO DESCONOCIDO.

¿Será aquel 'Coronel' al que hace referencia Ocelot? Lo único que se sabe de este misterioso ente, fuera de que tiene pinta de malo, es que tiene un gusto para vestir del calibre de Revolver Ocelot. Triste, pero cierto.



O T A C O N .

El 'otaku' más conocido en los videojuegos de nuevo parece estar en el papel de soporte para Snake. No sabemos qué anduvo haciendo durante el tiempo que transcurrió entre ambos juegos, pero apostamos que tuvo algo que ver con los prototipos para los mechas que saldrán en el próximo juego de Kojima, Z.O.E.



TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY

<http://arlequincreations.org/>



Lyrics.



No la chifles mejor ¡cantala! con nuestra nueva sección de Lyrics o lo que es lo mismo; la letra de las canciones de tus series favoritas. Estrenamos con Catch you, Catch me, entrada de Card Captor Sakura y nos seguimos con la entrada y salida de Rurouni Kenshin. Si quieres la letra de alguna canción en especial así como una traducción de alguna, puedes pedirla escribiendonos a alguna de nuestras direcciones.

CARD CAPTOR



SAKURA



33333333



Yo te atrapo, tu me atrapas.

Yo quisiera
que supieras
cuanto extraño
tu presencia aquí

Y no puedo
no me atrevo
es que si te veo
no se que decir

¿Por que?
¿por que?
quiero volar
contigo por el cielo

Te daré
mi amor
solo a ti
quiero volar

Yo te atrapo
tu me atrapas
para siempre

Lo que quieras
puedes pedirme

Me querras lo se
solo es cuestión de tiempo

Yo te esperare
y no te dejare

Por que
te amo
te amo
te amo
mi amor

¡Eres el mejor!

SOBAKASU (tema de entrada)

por : Judy and Mary

Daikirai datta sobakasu o chotto.
Hitonadeshite tameiki o hitotsu.
Hebi ikkyuu no koi wa migoto ni.
Kakuzatou to ishoni yodeta.
Mae yori mo motto yaseta mune ni chotto.
Chiku no saru toge ga itai.
Hoshiuranai mo ate ni naranai wa.

Motto touku made, ishoni yuketara, nee.
Ureshidute sore dakeda.

Omoi de wa itsumo kirei dakedo.
Sore dake ja, onaka suku wa.
Honto wa setsunai yoru nanoni.
Doushite kashira?
Ano hito no egao mo omoi dasenai no.

Kowashite naoshite wakatteru noni.
Sore ga atashi no seikaku dakara.
Modokashii kimochi de ayafuya mama de.
Sore demo ii koi o shitekita.

Omoi kiri aketa hidari mimi ni iasu ni wa, nee.
Warenai episodio.

Sobakasu no kazu o kazoe temiru.
Yogo re tanui gurumi daite.
Mune o sasu toge wa kienai kedo.
Kaeru-chan mo usagi-chan mo...
Waratte kureru no...

Omoi dewa itsumo kirei dakedo.
Sore dake ja onaka ga suku no.
Honto wa setsunai yoru nanoni.
Doushite kashira?
Ano hito no namida mo, omoi dasenai no?
Omoi dasenai no... Doushite nano...



TACTICS (tema de salida)

Por: THE YELLOW MONKEY

Gira toshita kimi no me ni
doki toshita hirusagari
shaki toshita ore no karada
maru de tamesareferu you ni
tsun toshita kimi to kuuki ni
zoku toshita koigokoro wa
zara toshita suna wo kami
sareru ga mama yoru ni naru
soro soro jiman no kuchibiru de
Wain wo nomasete kurenai ka
mangetsu no yoru ni musubareta
otoko to onna wa eien sa

Hageshiku Lady Ah gimme your love
ayashiku Lady I need your love
tama ni miseru samishige na me ga
uso ka hontou ka wakaranai
sunao ni Lady Ah gimme your love
kanjitemite Lady I need your love
kimi no shigusa ni furi mawasarete
muchuu no ai wa ore no naka de odoru

sara toshita kami wo toki
sha toshita hada wo yose
kotoba asobi suru you ni
kimi wa ore wo mote asobu
kakehiki wa tsuyoi kimi no naka
ayamachi wa yowai ore no naka
suki na dake tanoshimeba ii sa
otoko to onna wa eien sa

hageshiku Lady Ah gimme your love
ayashiku Lady I need your love
tamani miseru yasashii egao ga
uso ka hontou ka wakaranai
sunao ni Lady Ah gimme your love
kanjite mite Lady I need your love
kimi no shigusa de ore wo koroshite
sono isshun ga nani yori shiawase sa

yami no naka odoru... dakishimete odoru...
nando demo odoru... eien ni odoru...
eien ni odoru... eien ni odoru ...



LUEGO DE 7 SECUELAS, SIETE AÑOS DE HISTORIAS Y PERSONAJES, ESTE AÑO LLEGA COMO DE COSTUMBRE THE KING OF FIGHTERS Y PESE A LOS RUMORES DE QUE YA NO HABRÍA MAS KOF, ESTA AQUÍ EN SU EDICIÓN 2001. Y TE DIREMOS CUANDO SERA LA PRESENTACIÓN EN MÉXICO.

The Future Is Now
SNK

Esta listo el KOF 2001 con la diferencia de que esta vez no es SNK quien hace el trabajo, sino Eolith una empresa Koreana que tiene a su cargo la planeacion, desarrollo y mercadeo de este titulo junto con lo mejor del equipo de SNK. Han esperado hasta el ultimo momento; la fase Beta del juego, para dar a conocer al mundo los detalles del KOF 2001, despertando así entre los videojugadores y fans un gran interés y entusiasmo por ver y jugar el trabajo que por mas de un año se ha mantenido tan callado.



Esto parece alentador pues el KOF 2000 no recibió la respuesta que se esperaba por parte de los fans. Eolith a hecho varios cambios y prometen un KOF diferente.



Hay cambios muy notorios como en el estilo de dibujo en el arte de los personajes así como en el modo de juego, todo esto le da una imagen fresca y renovada al KOF de Este año.

The King Of Fighters 2001 continua con la historia de NESTS esa misteriosa organización que tiene como fin dominar el mundo y reclutar a los peleadores perfectos. En el próximo numero veremos con detalle esta historia.

Tenemos 10 equipos integrados por cuatro personajes cada uno, tal como en KOF 99 y 2000 solo que ahora se podrá elegir si se usan cuatro personajes para pelear y ningún Striker o solo un personaje para pelear y tres Strikers o 2 y 2.

<http://arlequincreations.org/>



Ya no se puede editar el equipo libremente, Kyo y Iori se han integrado a un equipo. Hay cuatro personajes nunca antes vistos así como un nuevo equipo, el regreso de Xiangfei y la substitución de Jhun Hoon en el equipo de Korea. Kula puede elegirse libremente y ahora hay dos Mexicanos dentro de The King Of Fighters ¡GENIAL!

El Counter y Armor mode ya no existen. Pero se han agregado modos nuevos.

¡ELLOS SON LOS NUEVOS!

MAYI-LEE

Pertenece al equipo de Korea y viste como un personaje de anime ¡cool!.



FOXY



Miembro de N.E.S.T.S y protectora de Kula.

ANGEL

Esta coqueta y bella Mexicana es miembro de N.E.S.T.S



K9999



Otro miembro de N.E.S.T.S, su nombre se lee "K-Four Nine" Muy enigmático e interesante.

Datos no verificados.....

Tenemos un jefe intermedio y el es el Zero original y usa a Crizalid como Striker. Se desconoce por el momento quien es la chica de la derecha.

El jefe Final de nombre Ignis es el sujeto que esta sentado, por la ventana contempla el planeta tierra.....

<http://arlequincreations.org/>



Y así quedaron formados los equipos:
<http://arlequincreations.org/>

Hero Team: K', Maxima, Whip, Lin.
Fatal Fury Team: Terry, Andy, Joe, Blue Mary.
Psico Soldier Team: Athena, Kensou, Chin, Bao.
Japan Team: Kyo, Benimaru, Goro, Shingo.
Arth Of Fighting Team: Ryo, Robert, Yuri, Takuma.
Koream Team: Kim, Cham, Choi, May-lee.
Iori Team: Iori, Vanessa, Seth, Ramon.
Ladys Team: King, Mai, Hinako, Xianfei.
Ikari Team: Leona, Ralf, Clark, Heidern.
N.E.S.T.S: Kula, Foxy, K9999, Angel.



Y bien, respecto a la presentación del juego en Mexico, esta sera el 10 de noviembre en <http://arledunquinos.com/> comercio de la ciudad de Mexico, ubicado en Morelos 67 Col. Juárez, a una cuadra del metro Juárez. Cabe mencionar que el lugar se puede cambiar, pero cualquier cambio les informaremos por medio de nuestra pagina web.



Como dato extra; hay dos juegos mas en las arcadias que harán su debut en el mercado, se trata de Brezsoft que trae un juego de aventuras, magia y criaturas místicas: The crystal of Kings Un juego de futbol que no sabemos su nombre pero esta de pelos, podrás seleccionar a todos los equipos del mundo ademas de poder jugar en modo liga y lo genial de esto es que en este modo están todos los equipos de las ligas de cada país incluido el nuestro jejeje. Puede ser que estos juegos estén en la presentación del KOF 2001 aaaa y para aquellos que les interese, estos juegos son para un sistema nuevo que ha desarrollado la compañía antes mencionada, el formato es un cassette parecido al de neogeo de SNK.



Espero este numero haya sido de su agrado, en el próximo numero mas detalles sobre el KOF 2001 y lo nuevo que esta haciendo SNK. Mas anime y manga, así como varias sorpresas.

Y no duden en escribirnos para hacer comentarios, criticas, peticiones o lo que sea.

Al correo electronico:

beyond@prodigy.net.mx

O al siguiente apartado postal:

Juan Francisco Morales.
Apartado postal #45
Colonia Benito Juarez.
Cd. Neza. Mex.
Codigo Postal 57001

<http://arlequincreations.org/>

<http://arlequincreations.org/>

www.geocities.com/beyond_proyect/



NOS LEEMOS EN DICIEMBRE

<http://arlequincreations.org/>

KAME

<http://arlequincreations.org/>

HOUSE

(Anime, Toys & Merchandising.)

- Animación Japonesa.
- Posters.
- Manga.
- Comic's Nacionales e Internacionales.
- Figuras de Resina.
- Play Station.
- Figuras de Acción.
- Y mucho más.



**PLAZA RÍO.
AV. RIO CHURUBUSCO N° 775
U.H. INFONAVIT IZTACALCO. LOCALES I -11 Y K -03
TEL. 56 48-60 31**

ESTE ES EL LUGAR ...

**EL LUGAR DONDE LLEGA
LO MEJOR ...**

**LO MAS RARO,
LO QUE ESTAS BUSCANDO
Y LO QUE ESTA DE MODA ...**

MANTAS.

LIBROS DE ARTE.

MANGAS.

**MERCADO PANTITLAN NO. 118
UBICADO EN LA CALLE 4 ENTRE
AV. NORTE Y EJE XOCHIMILCO**

**LOCALES 217, 218 Y 2219
CERCA DEL METRO PANTITLAN**

TEL. 5115 - 7094

TARJETAS DE ANIME Y VIDEOJUEGOS

KUJIMA COMIC'S

<http://arlequincreations.org/>

<http://arlequincreations.org/>

KIDS ELECTRONICS.

<http://arlequincreations.org/>

<http://arlequincreations.org/>



MONTE DE PIEDAD # 269
COL. EVOLUCION CD. NEZA
ESTADO DE MEXICO.

TELS. 57-92-15-03
57-92-15-53

FAX 57-93-96-33



Próximamente aquí.....

DISTRIBUIDOR AUTORIZADO
SNK

VENTA, SERVICIO Y REFACCIONES
EN MAQUINAS TRAGAMONEDAS.

FRANCISCO AVALOS B.
DIRECTOR GENERAL.

SUCURSAL EN ACAPULCO.

VASCO NUNEZ DE BALBOA #7
FRACCIONAMIENTO HORNOS
COL. CENTRO ACAPULCO GRO.

TELS. 01-74-86-00-73

<http://arlequincreations.org/>

01-74-86-01-24



<http://arlequincreations.org/>